

LABORATORIO GAME OVER (ludopatia)

CE.SE.DI. in collaborazione con COOPERATIVA ORSO

Destinatari: Studenti degli istituti di istruzione secondaria di primo grado e di secondo grado (biennio) e delle istituzioni formative di Torino e del territorio della Città metropolitana di Torino. A seconda degli studenti coinvolti verranno utilizzate metodologie adeguate e all'età.

Finalità e Obiettivi

La finalità di GAME OVER è quella di diffondere conoscenze sul funzionamento dei giochi d'azzardo e sulle conseguenze in termini di dipendenza, al fine di acquisire comportamenti corretti ed equilibrati nei confronti della grande offerta di gioco pubblico d'azzardo che ci circonda. Agire sulla conoscenza, sulla consapevolezza e sulla responsabilità individuale è l'obiettivo più ambizioso del progetto. Gli obiettivi degli incontri sono seguenti:

- favorire la conoscenza (e la distinzione) dei seguenti "fenomeni": gioco, gioco d'azzardo, gioco d'azzardo patologico
- stimolare la curiosità sui temi favorendo il confronto tra i partecipanti e partendo dalle esperienze personali dei singoli,
- supportare la costruzione di un senso critico,
- approfondire le tematiche della Ludopatia e dei rischi ad essa connessi,
- favorire la conoscenza dei servizi presenti sul territorio e promuoverne l'utilizzo

ARTICOLAZIONE DEI LABORATORI

Il progetto prevede due incontri in aula: avranno l'obiettivo di approfondire il fenomeno della ludopatia, ragionando insieme agli studenti (con una metodologia di tipo non frontale ma attraverso attività partecipate) sulla dimensione sociale del problema, sugli errori di percezione, sul perché non si vinca mai e su come un "semplice gioco" possa condurre sulla strada della patologia. Verranno date inoltre informazioni sui servizi del territorio a cui rivolgersi nel caso in cui il gioco diventi un problema, per i giovani oppure per conoscenti o parenti.

La progettazione di dettaglio degli incontri formativi presenterà differenze a seconda del target cui si riferirà, in particolare per la metodologia utilizzata che per i più giovani prevederà un utilizzo minore di momenti frontali e più giochi, visione critica di video/immagini e lavori di gruppo.

L'attività didattica sarà preceduta da un **incontro preliminare** con gli insegnanti volto a definire il percorso più adeguato al gruppo classe, in relazione ai prerequisiti degli allievi e delle allieve e al programma svolto nel corso dell'anno.

Laboratorio Scuole secondarie PRIMO Grado

Il primo incontro, dopo un breve momento introduttivo e di presentazione del percorso e del formatore, verterà sul significato del "gioco", sul perché gli uomini (e gli animali) giocano, sulla distinzione tra gioco "sociale" e gioco d'azzardo. Si arriverà (attraverso giochi, video e lavori di gruppo) insieme agli studenti alla definizione condivisa di gioco d'azzardo, verranno descritte ed esemplificate le diverse tipologie di gioco focalizzando l'attenzione su quelle più vicine alla vita quotidiana di ragazzi/e (internet, giochi a pagamento su cellulari, ...). Il concetto di GAP verrà introdotto attraverso un lavoro di gruppo finalizzato a capire quando un comportamento normale (ricreativo) si trasforma in problematico (o patologico).

Il secondo incontro è finalizzato a sensibilizzare i ragazzi sui rischi del gioco d'azzardo. Dapprima si riprende e approfondisce il tema del GAP e il suo impatto sulla vita quotidiana. Si affrontano poi le false aspettative e gli errori di percezione e attraverso giochi/video ed esempi si esaminano le effettive probabilità di vincita dei giochi più conosciuti. La visione di immagini e video pubblicitari fornirà lo spunto per una discussione sugli stili di vita/consumo proposti da chi vuole e convincere che giocare d'azzardo sia davvero un modo per vivere meglio, per sentirsi "vincenti", impostando la propria vita sulla fortuna piuttosto che sull'impegno.

Laboratorio Scuole secondarie SECONDO Grado

Il **primo incontro**, dopo un breve momento introduttivo e di presentazione del percorso e del formatore, verte sulle caratteristiche del "gioco d'azzardo". Il formatore, attraverso momenti di formazione frontale, visione di video, giochi e lavori di gruppo, conduce gli studenti a una definizione condivisa del gioco d'azzardo; vengono descritte ed esemplificate le diverse tipologie di gioco d'azzardo (accennando anche alla distinzione tra gioco legale e illegale) e si introduce il concetto di GAP, ragionando su quando e perchè il gioco può diventare problematico, con un accenno ai meccanismi cognitivi delle dipendenze.

Il **secondo incontro** è finalizzato a sensibilizzare i ragazzi sui rischi del gioco d'azzardo. Dapprima si riprende e approfondisce il tema del GAP, l'impatto sulla vita quotidiana, la dimensione sociale e politica del problema, si stimola la discussione per delineare possibili azioni di prevenzione e cura della ludopatia, di presentazione dei servizi del territorio (SER T). Si affrontano poi le false aspettative e gli errori di percezione, le leggende e i luoghi comuni sul gioco d'azzardo, e attraverso giochi/video ed esempi si esaminano le effettive probabilità di vincita dei giochi più conosciuti. La riflessione verte anche sulle pubblicità (video/foto, slogan) proposte senza limiti dai mezzi di comunicazione, sui messaggi che veicolano (denaro facile, cambiare "senza merito e fatica" il proprio destino, il gioco da "brivido", esaltazione del rischio, ecc) e sugli stili di vita/consumo che propongono (da vincere facile a vivere facile...).

DOCENTI

I docenti che realizzeranno il percorso sono formatori che hanno frequentato corsi specifici per la progettazione e gestione di percorsi educativi sul tema.

COSTO per una classe

240 € (3 incontri di 2h ciascuno), che potrà essere coperto dalla scuola o attraverso un contributo individuale di circa 10 €/allievo. In caso di più classi aderenti è prevista la gratuità di un incontro. È possibile "personalizzare" l'intervento scegliendo incontri aggiuntivi e tematica. Il costo unitario per 1 incontro è pari a 80€ (2 h) esente IVA ai sensi art. 10 DPR 633/72

La Cooperativa Orso è disponibile a presentare l'attività all'interno di bandi di finanziamento nazionali ed europei (vedi anche linee guida MIUR su cyberbullismo), in collaborazione con la scuola, facendosi carico dei costi di progettazione.

A cura della COOPERATIVA ORSO

via Bobbio 21/a- TORINO - Tel. 0113853400

da lun a ven 9-13 e 14-18 - info@cooperativaorso.it

ADESIONI

Le adesioni dovranno pervenire al CE.SE.DI., tramite apposita scheda, **entro il 14 ottobre 2016**.

Per informazioni REFERENTE COOPERATIVA ORSO

dott.ssa Marta QUADRELLI

Tel 0113853400

quadrelli@cooperativaorso.it

REFERENTE CE.SE.DI.

Mariagrazia PACIFICO

tel. 011.8613619 - fax 011.8614494

mariagrazia.pacifico@cittametropolitana.torino.it